



EXPERIÊNCIA DIDÁTICA




Olá professora, olá professor!



É um prazer tê-las e tê-los conosco. Vamos começar nosso diálogo pelos conhecimentos que temos em comum, que fazem parte do nosso fazer. Sabemos que a didática reúne técnicas, métodos e conhecimentos que permitem a resolução de questões de nossa profissão docente, não é mesmo? Em outras palavras, o desempenho de nossas práticas pedagógicas e a concretização de objetivos educacionais não são algo improvisado ou espontâneo, e sim circunstanciado e fundamentado. Somos verdadeiras especialistas nessa organização diária!



Uma **Experiência Didática** pode ser entendida como um conjunto de materiais e de propostas de atividades pedagógicas que sistematizam e promovem a ampliação de nossos repertórios, para que junto às e aos estudantes, possamos trilhar jornadas de aprendizagens que considerem a construção coletiva e significativa de conhecimento. Tendo como ponto de partida os saberes e as práticas que já estão presentes em nossa escola, a Experiência Didática se apresenta como um caminho que nos apoia na busca por romper com a organização linear e solitária dos conteúdos. **Baseada em princípios**, ela tem como pressuposto que a **integração de diferentes componentes curriculares** contribui para o enfrentamento da cultura do fracasso escolar. Com isso, nos coloca como protagonistas na organização de uma escola que cumpre plenamente sua função social. Uma escola que ao identificar situações desafiadoras às participações e às aprendizagens, se coloca em **movimento coletivo e articulado** para organizar formas e recursos para a eliminação de barreiras como parte de seu processo de qualificação.



Para apoiar esse processo singular, disponibilizamos um roteiro elaborado a partir de Experiências Didáticas já realizadas em escolas brasileiras. Nossa ideia é que esse repertório inspire cada educadora e cada educador a entrar nessa roda de conhecimento! Apresentamos numa estrutura flexível, iniciada sempre com questões mobilizadoras, que pretende ao mesmo tempo apoiar e facilitar o registro de cada um dos momentos de criação, assim como disponibilizar repertório do que já foi realizado. Tudo junto e misturado tal como nossa vida na escola e fora dela!



Vamos colocar a mão na massa juntas e juntos?

TRILHAS DIGIT@IS

HACKEANDO MINHA QUEBRADA



POR QUE É IMPORTANTE QUE ESTA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA SEJA REALIZADA?

Que situações ou contextos fizeram com que vocês entendessem que é importante proporcionar esta Experiência Didática? Qual é a situação desencadeadora deste processo? Há uma questão norteadora?

Vivemos um importante momento das relações humanas intensamente mediadas pelas tecnologias, e compreendemos que para as e os estudantes se conhecerem e construírem relações positivas consigo e com as outras pessoas, é importante explorar seus interesses e potencialidades. Nesta quarta Experiência Didática de nossas Trilhas Digit@is, o objetivo é formatar as ideias e organizar a colocação em prática de uma versão simplificada da solução pensando em gestão de projetos e modelo financeiro, em cada comunidade, em cada território. A proposta é que as e os jovens desenvolvam um site sobre a proposta e treinem o Pitch para a apresentação final. Lembre-se do quanto é fundamental que desenvolvam um senso crítico em relação a essas tecnologias e redes sociais, suas múltiplas formas de uso e apropriação, sempre observando a recomendação etária de cada uma das redes sociais mencionadas. No desenvolvimento desta Experiência Didática considere, por exemplo, a exigência mínima de 13 anos para se cadastrar no Instagram e para o LinkedIn de 16 anos. Vale sempre consultar a legislação, pois essa questão pode sofrer alteração!

Questões Norteadoras: COMO ELABORO UM PLANO DE NEGÓCIO DO MEU EMPREENDIMENTO SOCIAL? COMO FAÇO UMA APRESENTAÇÃO QUE MOTIVE E ENGAJE POTENCIAIS USUÁRIOS?



PARA QUEM ESTA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA ESTÁ SENDO PLANEJADA?

Qual é o território em que sua escola está? Como é a sua comunidade? Quem é o grupo que vai experienciar esta proposta? Quais potencialidades e desafios vocês conseguem identificar nele?

Nessa Experiência Didática 4 - **Hackeando minha quebrada**, última de nossas **Trilhas Digit@is**, após terem criado o protótipo de seus projetos (produtos ou serviços), as e os estudantes irão produzir uma narrativa que “conte a história” desse processo e apresente a proposta de valor de suas criações. Para isso, serão introduzidos conceitos sobre: mídias e plataformas digitais;

como construir um site; e como elaborar uma campanha virtual, sempre tendo a acessibilidade como um princípio e considerando a comunidade e o território onde estuda e vive.

Uma etapa fundamental dessa trilha é entrar em contato com as competências de gestão de projetos, o que será feito por meio de um passo a passo para a implementação das soluções e/ou serviços em um período estimado de seis semanas. Ao fim do processo, será realizado um Demo Day, no qual as e os estudantes irão mostrar como planejam utilizar os recursos que serão investidos no projeto, considerando que a educação financeira é fundamental.

A intenção é fortalecer a autoestima e o potencial das e dos estudantes, incentivando-as(os) a acreditar que são capazes de gerar e/ou acelerar mudanças sociais percebendo seus desejos, considerando o contexto, planejando, prototipando e fazendo uma boa gestão de projetos.

Momento Wow! – Demo Day: Momento final em que as e os estudantes apresentam os projetos desenvolvidos em formato de pitch e recebem feedbacks de uma banca de especialistas com atuação nos ecossistemas de inovação e empreendedorismo social.

Grande entrega – Solução pronta (produto ou serviço), incluindo plano de negócios (plano de ação), protótipo, identidade visual e site.



O QUE QUEREMOS EXPERIENCIAR?

Quais são as expectativas de aprendizagem desta Experiência Didática? Qual a sua relação com os objetivos da Base Nacional Comum Curricular?

Objetivos gerais de aprendizagem

O objetivo dessa última Experiência Didática é construir a proposta de valor das soluções desenvolvidas ao longo da trilha, reconhecendo a importância de uma boa gestão de projetos, capaz de viabilizar as ideias cocriadas pelas(os) estudantes e colocá-las “na rua”, a fim de potencializar soluções que possam gerar impacto social e endereçar alguns dos grandes desafios da nossa sociedade, atendendo à chamada para a ação proposta pela Agenda 2030 e seus 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Conteúdos/Objetos do conhecimento

Empreendedorismo; Design gráfico; Educação financeira; Mobilização de oportunidades; Mundo do trabalho.

Estratégias de aprendizagem

Design gráfico; Design thinking; Canvas e templates DT; Ferramentas de gestão de projetos; Google Workspace.

Competências da BNCC trabalhadas

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e inventar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares) ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao seu projeto de vida pessoal, profissional e social, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Habilidades dispostas na BNCC incentivadas nesta ED

[Língua Portuguesa](#)

[Arte](#)

[Matemática](#)

[História](#)

[Ensino Religioso](#)

[Ciências](#)

[Ensino Médio](#)

Palavras-chave

[#intervençãocomunitária](#)

[#mudandorealidades](#)

[#empreendedorismosocial](#)

[#testereal](#)

[#experiênciadousuário](#)

Vale observar que essa Experiência Didática foi organizada a partir das Habilidades da BNCC propostas para o Ensino Fundamental. Porém, dado seu conteúdo e suas características, você pode adaptá-la para as e os jovens que estão no Ensino Médio. Para facilitar, disponibilizamos algumas das Habilidades para essa etapa de ensino que são incentivadas pela **Hackeando minha quebrada**.



QUAIS MATERIAIS SERÃO USADOS NESTA EXPERIÊNCIA?

Qual é o território em que sua escola está? Como é a sua comunidade? Quem é o grupo que vai experienciar esta proposta? Quais potencialidades e desafios vocês conseguem identificar nele?

Equipamentos

Computador ou tablet com acesso à internet



Softwares

Google Workspace



Materiais e Recursos Didáticos

[Diário de Bordo](#)

[Diário da Jornada Empreendedora](#)

[Lei Geral de Proteção de Dados \(LGPD\)](#)

[Política de Privacidade: o que é, sua relação com estratégias de Marketing e Vendas e como fazer de acordo com a LGPD](#)

Template Estruturação de Negócio



Tutoriais

[Tutorial HTML5](#)

Tutorial Google Site

[Tutorial Website, Wix e Wordpress](#)

[Tutorial Gestão de Projetos](#)

[Tutorial Educação Financeira](#)

Template Planilha de Gastos

Tutorial Pitch (slides de Pitch Relâmpago no Diário da Jornada Empreendedora)

[Tutorial Empreendedorismo Social com Ética Profissional](#)

[Guia de Demo Day](#) (com o objetivo de o/a educador/a entender como organizar o Demo Day em sua escola ou organização)



QUANTAS HORAS OU AULAS SERÃO DEDICADAS À ESTA EXPERIÊNCIA?

O tempo despendido com a execução da Experiência Didática foi de **17 horas, dividido desigualmente em 9 encontros**. Esta duração não deve ser compreendida como um tempo ideal, e sim uma referência para auxiliar na organização de vocês em termos de **hora/aula**. Considere esse comentário ao longo de toda a trilha!

COMO SERÁ ESTA EXPERIÊNCIA?

Quais atividades e propostas vão compor esta experiência? Quais estratégias didáticas serão utilizadas?

Para organizar esse registro, propomos seis momentos

1. instigar, entusiasmar, provocar
2. questionar, desconfiar, investigar
3. relacionar, significar, contextualizar
4. sintetizar, sistematizar, organizar os conteúdos
5. avaliar o processo
6. organizar, documentar, registrar o processo

Vamos mergulhar em cada um deles?

Como e por que **INSTIGAR, ENTUSIASMAR E PROVOCAR?**



Objetivos de aprendizagem deste momento

Introduzir conceitos de mobilização on-line, que servirão ao processo de criação de um website. Conhecer as estruturas básicas de um site e os sistemas de gerenciamento de conteúdo que permitam a criação e edição de textos, vídeos e imagens e as ferramentas existentes de acessibilidade.

Habilidades da BNCC trabalhadas neste momento

Língua Portuguesa
Arte

Recursos didáticos para este momento:

Computador ou tablet com acesso à internet

Google Drive

Google Workspace

[Diário de Bordo](#)

[Diário da Jornada Empreendedora](#)

[Tutorial HTML5](#)

Tutorial Google Site

[Tutorial Website, Wix e Wordpress](#)



Tempo estimado para este momento

100 minutos, em 1 encontro. Como já foi dito, esta duração não deve ser compreendida como um tempo ideal, e sim uma referência para auxiliar na organização de vocês em termos de hora/aula.

[Inspirações para o planejamento deste momento aula a aula](#)

Como e por que **QUESTIONAR, DESCONFIAR, INVESTIGAR?**



Objetivos de aprendizagem deste momento

Avançar na criação do website dos projetos. Aprofundar conceitos de manifestação e mobilização popular por meio de canais digitais. Saber se expressar e argumentar em prol de uma causa que mobilize determinada pessoa ou grupo.

Aproximar as e os estudantes da discussão sobre captação e utilização de dados no contexto do empreendedorismo e no marco na nova Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

Desenvolver com maior nível de detalhamento uma Política de Uso e Tratamento de Dados para cada um dos projetos.

Habilidades da BNCC trabalhadas neste momento

Arte

Matemática

Recursos didáticos para este momento

Computador ou tablet com acesso à internet

Google Drive

[Diário de Bordo](#)

[Diário da Jornada Empreendedora](#)

[Lei Geral de Proteção de Dados \(LGPD\)](#)

[Política de Privacidade: o que é, sua relação com estratégias de Marketing e Vendas e como fazer de acordo com a LGPD](#)

Tempo estimado para este momento

320 minutos, dividido desigualmente em 3 encontros. Como já foi dito, esta duração não deve ser compreendida como um tempo ideal, e sim uma referência para auxiliar na organização de vocês em termos de hora/aula..

[Inspirações para o planejamento deste momento aula a aula](#)

Como e por que **RELACIONAR, SIGNIFICAR, CONTEXTUALIZAR?**



Objetivos de aprendizagem deste momento

Refletir sobre o perfil e as características do empreendedor social, suas habilidades e as competências necessárias. Desenvolver competências de gestão, criatividade e autorregulação.

Fornecer as bases da educação financeira para que as e os estudantes possam elaborar o fluxo de caixa do projeto. Isso se dará a partir de um valor fictício, ou “capital semente”, investido por um(a) parceiro(a). Tendo como base o template (um modelo) do Diário da Jornada Empreendedora, a atividade irá considerar as receitas (entradas), despesas (saídas/custos) e o saldo, recurso disponível para a gestão do projeto.

Habilidades da BNCC trabalhadas neste momento

História
Ensino Religioso
Matemática
Ensino Médio

Recursos didáticos para este momento:

Computador ou tablet com acesso à internet
Google Drive
Google Workspace

[Diário de Bordo](#)

[Diário da Jornada Empreendedora](#)

[Tutorial Gestão de Projetos](#)

[Tutorial Educação Financeira](#)

Template Planilha de Gastos



Tempo estimado para este momento

200 minutos, dividido desigualmente em 2 encontros. Como já foi dito, esta duração não deve ser compreendida como um tempo ideal, e sim uma referência para auxiliar na organização de vocês em termos de hora/aula.

[Inspirações para o planejamento deste momento aula a aula](#)

Como e por que **SINTETIZAR, SISTEMATIZAR, ORGANIZAR OS CONTEÚDOS?**



Objetivos de aprendizagem deste momento

Resgatar o conceito do pitch e apresentar as principais estratégias para organizar uma boa “apresentação relâmpago”.

Ampliar o repertório das(os) estudantes a respeito de sua atuação profissional, ética no trabalho, rotinas, formação, entre outras curiosidades e especificidades da profissão desejada.

Finalizar a jornada de aprendizagem Trilhas Digit@is e celebrar as produções das(os) estudantes. Valorizar o esforço individual e coletivo, enfatizando o potencial de ação e transformação de todas, todos e cada um(a) das(os) estudantes.

Habilidades da BNCC trabalhadas neste momento

Língua Portuguesa
Ciências
Língua Inglesa
Ensino Médio

Recursos didáticos para este momento

Computador ou tablet com acesso à internet
Google Workspace

[Diário de Bordo](#)

[Diário da Jornada Empreendedora](#)

Tutorial Pitch

[Social com Ética Profissional](#)

[Guia de Demo Day](#)



Tempo estimado para este momento

400 minutos, dividido desigualmente em 3 encontros. Como já foi dito, esta duração não deve ser compreendida como um tempo ideal, e sim uma referência para auxiliar na organização de vocês em termos de hora/aula.

Inspirações para o planejamento deste momento aula a aula

Como e por que **AVALIAR O PROCESSO?**



Em um único e amplo espaço, as e os estudantes irão apresentar suas soluções (produtos ou serviços) para uma banca de especialistas, além de poderem compartilhar as inovações criadas ao longo do projeto com a família, amigos e a comunidade em geral. Dessa forma, essas(es) estudantes irão se perceber como potenciais empreendedoras(es) sociais, fortalecendo sua autoestima e encorajando a postura colaborativa, além de encontrar oportunidades em sua comunidade para tirar suas ideias do papel.

Como e por que **ORGANIZAR, DOCUMENTAR, REGISTRAR O PROCESSO?**



Um bom registro do processo potencializa a manutenção dos resultados em prol da comunidade escolar! Ele joga luz nas habilidades que foram mobilizadas de modo que possam ser transpostas para outros momentos e nos possibilita criar e recriar esta Experiência Didática de acordo com nossos contextos singulares. Vamos contar como foi nosso caminho?



QUAIS INOVAÇÕES VOCÊ IDENTIFICA NESTA EXPERIÊNCIA?

Lembre-se que a inovação, nesta Experiência Didática, tem a ver com o movimento de explorar diferentes linguagens e estratégias de autoconhecimento encorajando estudantes para o desenvolvimento de uma postura criativa em relação às tecnologias e à autopercepção positiva do eu. Ela não se resume a uma tecnologia ou ao uso dela. **Inovação é aquilo que gera mudança!**

Inova ao conectar a tecnologia e o design à realidade das(os) estudantes, permitindo que testem soluções criadas a partir de desafios concretos de seu território. Estimula o desenvolvimento de competências relacionadas ao empreendedorismo social, vinculadas aos seus projetos de vida, promovendo a confiança criativa e fortalecendo o protagonismo e a postura cidadã.



QUAIS SÃO AS SUAS INSPIRAÇÕES, SUA BIBLIOGRAFIA, SUAS FONTES?

Como vocês puderam acompanhar, a cada momento foi apresentada uma bibliografia que embasou a elaboração dessa Experiência Didática por suas e seus autores. Este espaço se destina ao registro de quais foram **suas fontes de inspiração**. Podem ser livros, revistas ou outras publicações e também vídeos, podcasts ou outras produções que ajudaram vocês ao longo do **planejamento** dessa trilha.

Esta é a bibliografia usada para a elaboração desta Experiência Didática.



O QUE VOCÊ FARIA DE DIFERENTE SE FOSSE REPETIR ESTA EXPERIÊNCIA?

Como já foi dito, nossa proposta com as Experiências Didáticas é que o conhecimento circule e contribua para que mais e mais educadoras e educadores possam ter acesso ao que vocês **pensaram e executaram!**

Então, para finalizar, gostaríamos que vocês dessem dicas para docentes que estão em alguma escola desse imenso Brasil diante dos desafios enfrentados e das possibilidades educacionais concretas experienciadas por vocês.

Essa reflexão pode colaborar tanto com outros educadores, que vivenciam realidades diferentes das suas, quanto com vocês mesmos, quando forem repetir esta experiência em um outro momento. Afinal, nossos maiores objetivos é fazer com que nenhuma criança, adolescente ou jovem fique para trás em nossa escola e contribuir com a diminuição das desigualdades educacionais em nosso país!
